

Jakub Patecki  
Wydział Nauk Ekonomicznych

## Tablet – gadżet “all in one”?

27 stycznia 2010. Wszyscy miłośnicy gadżetów i świata mobilnych technologii wstrzymują oddech. Na scenie pojawia się Steve Jobs. Już za chwilę przedstawić ma "truly magical and revolutionary product", ucinając tym samym snute od kilku lat domysły na temat pierwszego tabletu ze stajni Apple. Poznajemy iPada, czyli coś więcej niż smartphone, lecz o wiele mniej niż tradycyjny komputer. System operacyjny rodem z iPhone? Brak USB, kamery internetowej, obsługi takich standardów jak flash czy Java, wejścia na nośniki pamięci? Po co komukolwiek urządzenie będące jedynie przerośniętym telefonem komórkowym? Rozczarowaniom, pytaniom, spekulacjom i drwinom nie było końca, aż do czasu premiery, gdy miliony nabywców sprawiły, że iPad przejął niemalże 90% rynku tabletów na świecie w niecałe 8 miesięcy od pojawienia się na sklepowych półkach. Już rok po zaprezentowaniu tabletu Apple, każdy liczący się producent elektroniki przedstawił swoją wersję podobnego urządzenia. Czy rzeczywiście przyszłość mobilnych gadżetów to właśnie tablet? Jaki potencjał drzemie w tychże urządzeniach? Czy mogą jeszcze czymś zaskoczyć?

Największą zaletą tabletów jest ich mobilność i wszechstronność, wadą zaś ograniczenia mobilnych systemów operacyjnych i sprzętowe, związane z potrzebą miniaturyzacji. Jak w przyszłości poradzić sobie z tymi problemami?

Jeżeli utrzyma się panujący na rynku trend (a nic nie wskazuje na to, by miało być inaczej) to systemy operacyjne, tworzone na potrzeby przenośnych urządzeń mogą ewoluować na tyle, by stopniowo dorównywać systemom operacyjnym takim jak Mackintosh czy Windows, zyskując przede wszystkim na intuicyjności i prostocie obsługi. Nie bez znaczenia będzie tu także rynek aplikacji mobilnych, który już obecnie składa się z ponad 800 tysięcy programów na różnych platformach. Coraz częściej są to aplikacje niewiele gorsze, niż znane z ekranów PC, momentami nawet lepsze, głównie w aspekcie mobilności. Już od kilku lat gry dostępne w mobilnych "marketach" zadziwiają swoją grafiką czy precyzją. W przyszłości może być już tylko lepiej, producenci mogą wykorzystywać w grach czujniki ruchu, natężenia głosu, akcelerometr, żyroskop, sprawiając, że ich produkty staną się maksymalnie interaktywne, a ruchy, gesty czy np. śpiew staną się nieodłączną częścią rozgrywki.

Inną kwestią pozwalającą stwierdzić, że tablet to jedynie namiastka komputera są ograniczenia sprzętowe, jednak z punktu widzenia dnia dzisiejszego, problem ten jest stopniowo rozwiązywany, a kolejne urządzenia mogą popisać się chociażby dwurdzeniowymi procesorami, kamerami HD, czy zwiększonymi ilościami pamięci wewnętrznej. W miarę trwania wojny na rynku między producentami oczekiwać można, że w przyszłości poszczególne parametry urządzeń będą gwałtownie polepszane, by każdy z liczących graczy mógł odgryźć swój kawałek tabletowego rynku.

Najważniejszym pytaniem jest jednak to, co jeszcze mógłby skutecznie zastąpić tablet przyszłości? Przejął już funkcje przeglądarki internetowej, kamery, aparatu, czytnika książek elektronicznych, odtwarzacza muzycznego, edytora tekstów, pakietów biurowych, konsoli do gier, nawigacji, kalendarza, instrumentów muzycznych (Garage Band na platformie iOS)...

A gdyby tak...

Tablet jako telewizor? W zasadzie wystarczyłby moduł mobilnej telewizji DVBH i odpowiedni podmiot na rynku (choć trochę bardziej skuteczny, niż działający obecnie na rynku polskim), który dostarczyłby ofertę do potencjalnych odbiorców a tablet mógłby z powodzeniem przejąć klientów telewizji tradycyjnej.

Tablet jako dysk przenośny? A dokładniej miejsce, gdzie można przechowywać znaczące ilości plików, dokumentów, bez konieczności każdorazowego usuwania części swoich zasobów z powodu ograniczeń (16 GB w czasach chociażby filmów HD to stanowczo za mało).

Tablet jako zeszyt, notatnik? Gabaryty urządzeń tego typu sprawiają, że tablet mógłby z powodzeniem zastąpić tradycyjne notatki w szkołach, na studiach czy firmach, oszczędzając przy tym czas i pieniądze, a także dając dostęp do dowolnej edycji utworzonych dokumentów. Chcąc iść w tym kierunku producenci powinni pomyśleć o zwiększeniu precyzji dotykowych wyświetlaczy i stworzeniu specjalnych rysików obsługujących technologię ekranu pojemnościowego.

Tablet jako ... Udogodnienie dnia codziennego? Gdyby wyposażyć tablety w moduły zbliżeniowe, lub chociażby systemy łączności, umożliwiające interakcje z urządzeniami tego samego typu, mogłyby one przynieść wiele udogodnień każdego dnia. Wystarczyłoby na przykład stworzyć aplikację danej restauracji umożliwiającą złożenie zamówienia bez potrzeby ingerencji kelnera by usprawnić obsługę gości. Firmy odzieżowe mogłyby informować klientów na bieżąco o najnowszych kolekcjach i rabatach, gdy ten tylko przekroczy drzwi sklepu. Klient zaś miałby możliwość ustawienia swoich preferencji by jego urządzenie monitorowało jedynie interesujące go oferty. Prosty przykład. Wybieramy się do dużego hipermarketu. Uzupełniamy w urządzeniu listę zakupów, wchodzimy do sklepu, czujniki zbliżeniowe odkrywają nasze urządzenie i w specjalnie przygotowanej aplikacji przedstawiają nam koszt całych zakupów, dostępne promocje i rabaty jakie możemy otrzymać danego dnia.

Przykłady możliwych zastosowań można mnożyć w nieskończoność. Pytanie jednak, czy producenci chcą sprawić by tablet stał się urządzeniem uniwersalnym pod każdym względem czy może jedynie doskonalić funkcje, do których pierwotnie został stworzony, sprawiając, że nadal będzie dodatkiem do komputera i telefonu komórkowego.

Jedną z przyczyn, dla których tablety zyskują coraz większą popularność jest na pewno ich uniwersalność, gdyż powoli z powodzeniem zastępują coraz więcej pojedynczych urządzeń. Inną kwestią jest fakt, że są one na tyle intuicyjne w swej obsłudze, że wprowadzają nowy standard, do którego powoli przekonują się użytkownicy. Toporne i skomplikowane aplikacje, programy zastępowane przez miłe dla oka i nietracące na jakości przekonują coraz większe grono odbiorców. Być może właśnie to jest odpowiednia droga rozwoju? Era prostoty, interakcji i mobilności?